

サジェスションアンパイア制度チャレンジ方式等の運用方法について

《 サジェスションアンパイアのチャレンジ方式の基本について 》

2015.7.17

2011年度の全日本男女選手権大会において、サジェスションアンパイア、チャレンジ権制度を採用し、1試合に1回のチャレンジ権（サジェスションアンパイアの助言を求める権利）をチームに与える『サジェスションアンパイア制度』を実施した。これは日本独自のもので世界では行われていない制度である。

チャレンジの対象となる判定は、得点、ペナルティストローク(PS)、ペナルティコーナー(PC)の判定のみとし、そのチャレンジが認められた場合はチャレンジ権が留保され、認められなかった場合にのみ消化されるものとする。

【チャレンジ権の運用方法について】

1. チャレンジ権のコール方法と審判員の確認方法

チャレンジ権を使用する場合は、両手を使い片方の手のひらに、もう一方の手の指先をまっすぐのばしTの字を作り、大きな声で「チャレンジ」とコールしなければならない。その他の言葉は一切認めない。

なお、フィールド内にいるいかなる選手でもコールすることができる。ただし、ベンチからはコールすることはできないものとする。

また、双方の審判員が聞きとれなければ、チャレンジ権は成立しなかったものとする。審判員がチャレンジのコールを確認すれば、上記選手の意思表示と同じようにTの字を両手で作り、確認したことをテーブルに必ず伝える。

ただし、ゲームが流れている場合、必ずしもできない場合もありうる。この場合、リザーブアンパイアを通じ、インカムでの伝達もOKとする。

2. チームのチャレンジ権を受け入れるタイミングは、プレイが止まった時のみとする

インプレイの時は、チャレンジ権の申し出があっても、プレイを中断してサジェスションアンパイアを活用することはないものとする。審判員が笛を吹くか、ボールがフィールドの外に出てプレイが中断した時点のみ、その権利の行使ができることとする。

ただし、インプレイ中に「チャレンジ」とTの字を作り、コールされてどちらかの審判が認定していれば、その後にプレイが中断されたとき、コールがあった時点までもどしてサジェスションアンパイアの見解を得ることは可能とする。

3. ゲーム時間以外の「チャレンジ」は認めない

ゲーム時間内のチャレンジは可能とするが、時間外でのその権利は一切認めないこととする。つまり、時間終了ホーン後にその直前にあった行為について、サジェスションアンパイアを活用するチャレンジは認めない。ただし、この通知「1」にあり、時間内に「チャレンジ」のコールがあり審判員が認定した後にホーンが鳴ったという状況においては、そのチャレンジ権は認められるということである。

4. サジェスションアンパイアの適用範囲

試合後のSO戦でもサジェスションアンパイアを配置し、SO用チャレンジ権制度を設ける。この場合、コール方法や回数、喪失の基準等は、通常の試合と同様である。

SO戦を通じてチャレンジ権は1回のみで、チャレンジの内容が却下されたときにチャレンジ権は喪失する。また、チャレンジのコールは、当該攻撃者と守備者のみが行うことができる。

5. その他

いずれかのチームからチャレンジがあり、サジェスションアンパイアを入れて協議した結果の判定はくつがえることはない。また、チャレンジ権を行使したときの内容については、**審判員が下した**判定に対してのみとし、具体的な反則に対してのチャレンジは認めない。

たとえば、ペナルティコーナーであるかないかとかゴールインであるかないかという審判員が下した判定のみについてであり、どのような反則であったからというチャレンジはないものとする。

なお、チームからチャレンジ権のコールがなくても、判定を下すことに不安が生じた場合、審判員はサジェスションアンパイアを利用することができる。

ただし、この場合はタイミングが重要で、使い方によっては選手の不信感につながるがあるので十分に注意すること。しかし、正しい判定をすることが大事で、勇気をもって判断を下すこと。